

PELATIHAN *CITIZEN JOURNALISM* BAGI SISWA SMK JURUSAN PARIWISATA SEBAGAI PENUNJANG SEKTOR PARIWISATA DI SURAKARTA

Citra Ratna Amelia

Jurusan Televisi dan Film
Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Surakarta

Abstrak

Artikel ini merupakan hasil dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat yakni Pelatihan *Citizen Journalism* Bagi Siswa Smk Jurusan Pariwisata Sebagai Penunjang Sektor Pariwisata Di Surakarta. Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dilatarbelakangi atas kepedulian terhadap generasi muda khususnya pelajar yang saat ini bisa dikatakan mulai kecanduan dengan internet.. Perkembangan teknologi internet berjalan beriringan dengan perkembangan teknologi. Mayoritas pelajar saat ini menggunakan *gadget, smartphone*, atau teknologi sejenis lainnya yang memungkinkan mereka untuk terkoneksi dengan internet kapan saja. Penggunaan internet yang tidak pada tempatnya memberikan banyak dampak negatif dan berbagai penelitian telah membuktikan hal tersebut. Sebagai generasi penerus bangsa penting dilakukan berbagai upaya untuk menjauhkan para remaja terhadap hal-hal negatif tersebut dan mengarahkan kedekatan dengan teknologi tersebut untuk sesuatu yang lebih bermanfaat bagi masyarakat. Kegiatan Pengabdian kepada masyarakat ini difokuskan pada pelajar SMK jurusan pariwisata di Kota Surakarta dengan tujuan agar para pelajar paham bahwa melalui internet mereka bisa memberikan kontribusi bagi masyarakat dan kota Surakarta. Kontribusi tersebut berupa informasi mengenai hal-hal yang berkaitan dengan pariwisata di Kota Surakarta yang diunggah melalui blog yang bisa diakses oleh siapapun yang ingin mengetahui informasi mengenai pariwisata di Kota Surakarta. Berdasarkan uraian situasi di atas, maka ada beberapa permasalahan yang perlu ditangani, yaitu 1) Bagaimana memahamkan siswa SMK Jurusan Pariwisata di Surakarta tentang manfaat media internet agar terhindar dari dampak negatif media internet? 2) Bagaimana memahamkan pentingnya peran serta siswa SMK Jurusan Pariwisata di Surakarta dalam mempromosikan pariwisata Kota Surakarta melalui karya *citizen journalism* yang diunggah melalui media internet? 3) Bagaimana menghasilkan karya *citizen journalism* tentang potensi pariwisata Kota Surakarta yang diunggah melalui sarana blog? Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dengan metode teori dan praktek. Para peserta diberikan materi tentang dampak internet, *citizen journalism*, blog serta bagaimana membuat karya *citizen journalism* dan juga bagaimana membuat blog. Setelah peserta mendapatkan semua materi tersebut, para peserta kemudian melakukan praktek membuat karya *citizen journalism* dan praktek membuat blog serta praktek mengunggah karya ke dalam blog masing-masing peserta.

Kata kunci: pelatihan, *citizen journalism*, blog.

Abstract

This article is the result of community service activities namely Citizen Journalism Training Programs for Students Smk In Supporting the Sector Tourism in Surakarta . Community service activities is motivated for the younger generation , especially students were are today can be said to have begun with internet addiction . Development of Internet technology go hand in hand with technological development. The majority of students currently use gadgets, smartphones, or other

similar technologies that allow them to connect to the Internet anytime. Use of the internet is not in correct aims gives a lot of negative impacts and various studies have proved this. As the nation's next generation we have to do something important to keep young people from the negative things and teach the technology to do something that is more beneficial to society. Community service activities is focused on vocational students majoring in tourism in Surakarta with the aim that students understand that through the Internet they can contribute to society and the city of Surakarta. Contributions in the form of information on matters relating to tourism in Surakarta uploaded through the blog that can be accessed by anyone who wants to find out information about tourism in Surakarta. Based on the description of the above situations, there are some issues that need to be addressed, namely 1) How to make vocational students in Surakarta Tourism Department understands about the benefits of internet media in order to avoid the negative impact of the Internet media? 2) How to make vocational students in Surakarta Tourism Department understands that they are important to support in promoting tourism through the work of citizen journalism that is uploaded via the Internet? 3) How to produce work of citizen journalism about the tourism potential of Surakarta that uploaded by means of a blog? Community service activities is carried out by the method of theory and practice. The participants were given materials on the impact of the Internet, citizen journalism, blogging and how to make the work of citizen journalism and also how to create a blog. Once participants get all the materials, the participants then practice makes the work of citizen journalism and the practice of creating blogs and practice to upload works into the blog each participant.

Keywords: training, citizen journalism, blogs.

PENDAHULUAN

Dewasa ini, kecanduan internet telah menyerang tak hanya orang dewasa, melainkan anak-anak dan pelajar. Perkembangan zaman dan teknologi khususnya saat ini, telah memberi dampak yang tak sedikit terhadap perkembangan perilaku maupun pola pikir pelajar. Memang ada baiknya jika pelajar mengenal dan menguasai teknologi (internet) sejak dini. Sebab tak terhindarkan di kemudian hari, teknologi akan berperan penting dalam memudahkan kehidupan manusia. Namun menjadi hal yang mengkhawatirkan tatkala internet telah disalahgunakan dan orangtua kehilangan kontrol terhadap apa yang dilihat dan dilakukan oleh pelajar melalui internet.

Kehadiran internet itu akan dirasakan manfaat dan kegunaannya sejauh dipandang dan dimanfaatkan untuk hal-hal positif. Tapi tidak dapat di pungkiri, internet dengan segala yang ada di dalamnya, kerap menawarkan hal-hal yang menggurikan, yang kadang menyimpang dari etika dan moral. Internet, menurut Danny, telah

memberikan adanya keterlibatan khalayak namun metode yang digunakan sepenuhnya monolog, tak ada lagi dialog¹. Ini menegaskan betapa karakter internet senyatanya tidak menyediakan ruang bagi penggunaannya untuk bermasyarakat. Internet dijelaskan sebagai kumpulan yang luas dari jaringan komputer besar dan kecil yang saling berhubungan menggunakan jaringan komunikasi yang ada di seluruh dunia².

Hal inilah yang sering kali terjadi dikalangan pelajar setelah mengenal internet dan memasuki situs pertemanan yang ada di internet seperti *Facebook*, *Twitter* dan situs pertemanan yang lainnya. Internet merupakan media yang sering dituding menyebabkan mental perilaku penggunaannya semakin rendah³. Bahkan tidak peduli terhadap lingkungan, a sosial⁴. Pelajar cenderung untuk lebih nyaman berkomunikasi melalui internet daripada secara langsung. Ia akan merasa lebih memiliki kedekatan dengan obyek komunikasi melalui internet, daripada berkomunikasi langsung. Hal ini akan memunculkan rasa asosial yang membuat seorang pelajar “mengisolasi diri”. Dan juga pada jam belajar dengan

sebuah gadget di saku yang sebentar-sebentar berbunyi, pelajar akan buru-buru melihatnya dan tersenyum sendiri bagai tak waras untuk kemudian membalas komentar yang ada. Dan jika dilarang, umumnya mereka anak memilih cara lain, yakni tetap bermain dengan sembunyi-sembunyi. Internet juga menyebabkan rasa emosi menjadi kurang tajam dan mengakibatkan mereka tidak peka terhadap lingkungan.

Game juga merupakan salah satu hiburan yang disajikan dalam internet. Adapun dampak positif dari permainan *game* yaitu meningkatkan konsentrasi, ketajaman mata yang lebih cepat, meningkatkan kinerja otak dan memacu otak dalam menerima cerita, meningkatkan kemampuan membaca, serta mengusir stres. Namun, tidak sedikit pula pengaruh negatif akibat *game online* ini. *Game online* menimbulkan ketagihan atau ketergantungan, *game online* yang memiliki sifat adiktif ini dapat menyita waktu belajar yang dapat menurunkan minat belajar dan prestasi pelajar. Mereka lebih suka berlama-lama di depan komputer daripada harus belajar. Pelajar akan mudah sakit karena menggunakan jam istirahatnya untuk bermain *game*, jam istirahat yang seharusnya digunakan untuk istirahat lebih banyak digunakan untuk bermain *game*. Pelajar menjadi lupa makan, kurang bergaul dengan teman-teman sebayanya dan lupa akan kewajibannya. Ini tentu dapat mengganggu proses pembelajaran.⁵

Pelajar yang sudah ketergantungan pada *game online* ini akan merasa kelelahan ketika dihadapkan pada pembelajaran. Karena permainan *game* dapat menguras energi, konsentrasi yang seharusnya digunakan untuk kegiatan belajar sudah terkuras untuk menyelesaikan *game* yang bersifat merangsang ketegangan. Akibatnya saraf menjadi cepat kaku dan tidak rileks. *Game online* dapat meningkatkan kadar emosi dan agresivitas para pelajar. Seseorang yang terlalu sering atau bahkan tidak pernah berhenti bermain *game online* cenderung kadar emosi dan agresivitasnya meningkat. Pelajar pada khususnya cenderung akan sulit mengendalikan emosi mereka yang masih labil, mereka akan sulit untuk mengendalikan amarah dan

cenderung akan mudah putus asa jika mereka mengalami kegagalan. Apabila seorang pelajar telah kecanduan *game*, baik yang *online* maupun *offline*, maka tak jarang perilaku mereka berubah dan tak sedikit pula dari mereka yang telah kecanduan berani mengorbankan waktu sekolah mereka hanya untuk bermain *game* disejumlah rental-rental *game*.⁶

Selain itu ada yang paling dekat dengan internet dan sangat negatif, yakni pornografi. Pornografi memang hal yang sangat rentan terjadi di internet. Kehadiran internet membuat akses pornografi lebih mudah dari sebelumnya dan ada kekhawatiran bahwa ini berdampak terhadap kesehatan emosional dan fisik, terutama bagi anak muda yang sering menontonnya. Dampak negatif yang ditimbulkannya pun dapat dilihat secara langsung dalam tempo yang tidak terlalu lama. Bagi kalangan pelajar yang masih labil, mereka akan menganggap aksi pornografi yang dilihatnya melalui internet adalah hal yang wajar.

Salah satu penelitian di Australia menemukan 28% anak-anak berumur 9 sampai 16 tahun pernah menonton porno melalui internet, sedangkan remaja berumur 15 sampai 16 tahun, persentasenya mencapai 73%. Penelitian di Australia lainnya menemukan, dari kelompok remaja berumur 13 sampai 16 tahun, 93% lelaki dan 62% perempuan telah menonton film porno melalui internet. Dr Rebecca Guy, seorang dosen senior Program Kesehatan Seksual di Institut Kirby, Universitas New South Wales, mengatakan, remaja akan lebih terekspos dengan materi dan interaksi seksual melalui internet. Beberapa penelitian juga menemukan asosiasi yang kuat antara durasi anak muda menonton porno *online* dan praktek seks lebih dini, yang akibatnya meningkatkan resiko terkena penyakit menular seksual yang berbahaya. Namun, walaupun ada hipotesis yang kuat dan bukti yang terus meningkat mengenai pengaruh pornografi *online* dengan kesehatan remaja yang buruk, masih ada banyak ketidakpastian mengenai isu ini dan apa yang harus dilakukan untuk menanganinya.⁷ Itulah penyebab banyaknya penyimpangan perilaku seksual para pelajar dewasa ini, mengingat mereka

mendapatkan pendidikan seks dari sumber yang menyesatkan.

Pelajar SMK yang berusia antara 16-18 tahun, sangat mudah terpengaruh oleh berbagai macam budaya, termasuk hal-hal negatif yang ada di internet. Sebagian besar pelajar SMK telah mengenal internet sejak dini. Bahkan perilaku keseharian mereka tidak bisa lepas dari internet melalui peralatan modern seperti *laptop, gadget* maupun *smartphone*. Berdasarkan pengamatan, 80% pelajar SMK Negeri 6 Surakarta menggunakan *smartphone* yang bisa terkoneksi dengan internet⁸. Sebagai contohnya saja di *Twitter*, beberapa siswa menampilkan diri melalui mengunggah *avatar* yang paling bagus dilihat memposting *tweet* dan *retweet* sebanyak-banyaknya dengan tujuan memperlihatkan eksistensinya di dunia maya, mereka berusaha memperlihatkan eksistensi dirinya serta membangun citra sebaik mungkin. Para siswa juga berusaha memperlihatkan citra positif di *Twitter*. Begitupun halnya dengan *Facebook*, para siswa memposting foto-fotonya yang sedang bersenang-senang dengan teman-temannya dan seolah memperlihatkan betapa bahagia dirinya. Dengan demikian, dapat dikatakan individu menjadikan media sosial sebagai media presentasi diri. Bahkan tak jarang pelajar lebih sering bercakap-cakap melalui media sosial daripada bertatap muka secara langsung.

Sangat disayangkan apabila generasi muda yang merupakan masa depan bangsa tidak diarahkan dengan hal-hal yang positif yang bermanfaat bagi lingkungan sekitar dimana mereka tinggal. Seperti halnya pelajar pada umumnya, para siswa SMK Jurusan Pariwisata di Surakarta punya banyak potensi yang bisa dikembangkan melalui penggunaan internet. Sebagai sekolah yang menitikberatkan bidang pariwisata, pelajar SMK Jurusan Pariwisata di Surakarta dapat diberdayakan dan digali potensinya untuk mendukung promosi pariwisata di Kota Surakarta dan sekitarnya. Banyaknya tempat pariwisata budaya, kuliner khas daerah dan juga event budaya yang menjadi agenda tahunan

Kota Surakarta layak untuk dipromosikan agar diketahui oleh masyarakat luas baik di tingkat lokal, nasional, maupun internasional.

A. Permasalahan

Berdasarkan uraian situasi di atas, maka ada beberapa permasalahan yang perlu ditangani, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana memahami siswa SMK Jurusan Pariwisata di Surakarta tentang manfaat media internet agar terhindar dari dampak negatif media internet?
2. Bagaimana memahami pentingnya peran serta siswa SMK Jurusan Pariwisata di Surakarta dalam mempromosikan pariwisata Kota Surakarta melalui karya *citizen journalism* yang diunggah melalui media internet?
3. Bagaimana menghasilkan karya *citizen journalism* tentang potensi pariwisata Kota Surakarta yang diunggah melalui media internet bagi siswa SMK Jurusan Pariwisata di Surakarta?

Mayoritas pelajar saat ini menggunakan *gadget, smartphone*, atau teknologi sejenis lainnya yang memungkinkan mereka untuk terkoneksi dengan internet kapan saja. Penggunaan internet yang tidak pada tempatnya memberikan banyak dampak negatif dan berbagai penelitian telah membuktikan hal tersebut. Siswa SMK yang berusia 16-18 tahun rentan dengan resiko tersebut. Sebagai generasi penerus bangsa penting dilakukan berbagai upaya untuk menjauhkan para remaja terhadap hal-hal negatif tersebut dan mengarahkan kedekatan dengan teknologi tersebut untuk sesuatu yang lebih bermanfaat bagi masyarakat dan kota Surakarta.

B. Tujuan Pelatihan

Adapun tujuan dari pelatihan ini bagi siswa SMK Jurusan Pariwisata di Surakarta yaitu :

1. Memberikan pemahaman tentang pentingnya melakukan kegiatan yang positif dalam penggunaan internet melalui *citizen journalism*.

2. Memberikan pengetahuan tentang *citizen journalism*
3. Memberikan pengetahuan bagaimana cara membuat blog pribadi yang digunakan sebagai media untuk menunjukkan karya *citizen journalism*nya.
4. Memberikan pengetahuan bagaimana cara membuat liputan yang informatif tentang tempat wisata, kuliner, atau event-event budaya dalam bentuk teks, audio, video, foto, komentar dan analisis serta mengunggahnya ke masing-masing blog pribadinya.

C. Manfaat Pelatihan

Manfaat bagi peserta pelatihan yakni siswa SMK Jurusan Pariwisata di Surakarta adalah:

1. Peserta pelatihan dapat memahami pentingnya melakukan kegiatan yang positif dalam penggunaan internet bagi pelajar
2. Peserta pelatihan mendapat pengetahuan tentang *citizen journalism*.
3. Peserta pelatihan mendapat pengetahuan bagaimana membuat blog pribadi.
4. Peserta pelatihan dapat mempraktekkan ketrampilannya dalam membuat liputan yang informatif dalam bentuk teks, audio, video, foto, komentar dan analisis serta dapat membuat blog pribadi yang digunakan sebagai media untuk menunjukkan karya *citizen journalism*nya.

Serta bagi Institut Seni Indonesia Surakarta:

1. Melalui pelatihan ini ISI Surakarta dapat lebih dekat dengan masyarakat Surakarta pada umumnya dan pelajar SMK Jurusan Pariwisata di Surakarta pada khususnya.
2. Melalui pelatihan ini ISI Surakarta mendapat dampak positif pada promosi kampus ISI Surakarta itu sendiri.

LANDASAN TEORI

A. Pengertian *Citizen Journalism*

Citizen Journalism adalah praktek jurnanisme yang dilakukan oleh non profesional

jurnalis dalam hal ini oleh warga. *Citizen Journalis* (Jurnalisme Warga) adalah warga biasa yang menjalankan fungsi selayaknya jurnalis profesional yang pada umumnya menggunakan channel media baru yaitu internet untuk menyebarkan informasi dan berita yang mereka dapat. Ada beberapa istilah yang dikaitkan dengan konsep *citizen journalism*. *Public journalism, advocacy journalism, participatory journalism, participatory media, open source reporting, distributed journalism, citizens media, advocacy journalism, grassroot journalism, sampai we-media*.

J.D. Lasica, dalam Online Journalism Review (2003), mengategorikan media citizen journalism ke dalam 5 tipe :

- a. *Audience participation* (seperti komentar user yang di-attach pada kisah-kisah berita, blog-blog pribadi, foto, atau *video footage* yang diambil dari *handycam* pribadi, atau berita lokal yang ditulis oleh anggota komunitas).
- b. Situs web berita atau informasi independen (*Consumer Reports, Drudge Report*).
- c. Situs berita partisipatoris murni (*OhmyNews*).
- d. Situs media kolaboratif (*Slashdot, Kuro5hin*).
- e. Bentuk lain dari media 'tipis' (*mailing list, newsletter e-mail*).
- f. Situs penyiaran pribadi (situs penyiaran video, seperti *KenRadio*).

B. Bentuk – Bentuk *Citizen Journalism*

Seperti yang dikutip dalam buku “*Mengamati Fenomena Citizen Journalism*”, Gibson (Severin dan Tankard, 2005 : 445) mendefinisikan : Dunia maya (*cyberspace*) adalah realita yang terselubung secara global, di dukung komputer, berakses komputer, multidimensi, artifisial, atau virtual. Dalam realita ini, di mana setiap komputer adalah sebuah jendela, terlihat atau terdengar objek-objek yang bukan bersifat fisik dan bukan representasi objek-objek fisik, namun lebih merupakan gaya, karakter, dan aksi pembuatan data, pembuatan informasi murni (Yudhaprimesti, 2007 : 5-6).

Steve Outing (Yudhapramesti, 2007) mengklasifikasikan bentuk-bentuk citizen journalism sebagai berikut:

- a. *Citizen journalism* membuka ruang untuk komentar publik. Dalam ruang itu, pembaca atau khalayak bisa bereaksi, memuji, mengkritik, atau menambahkan bahan tulisan jurnalis profesional. Pada media cetak konvensional jenis ini biasa dikenal dengan surat pembaca.
- b. Menambahkan pendapat masyarakat sebagai bagian dari artikel yang ditulis. Warga diminta untuk ikut menuliskan pengalamannya pada sebuah topik utama liputan yang dilaporkan jurnalis.
- c. Kolaborasi antara jurnalis profesional dengan nonjurnalis yang memiliki kemampuan dalam materi yang dibahas. Tujuannya dijadikan alat untuk mengarahkan atau memeriksa keakuratan artikel. Terkadang profesional non jurnalis ini dapat juga menjadi kontributor tunggal yang menghasilkan artikel tersebut.
- d. *Bloghouse* warga. Bentuknya blog-blog gratisan yang dikenal, misalnya ada *wordpress*, *blogger*, atau *multiply*. Melalui blog, orang bisa berbagi cerita tentang dunia, dan bisa menceritakan dunia berdasarkan pengalaman dan sudut pandangnya.
- e. *Newsroom citizen transparency blogs*. Bentuk ini merupakan blog yang disediakan sebuah organisasi media sebagai upaya transparansi. Dalam hal ini pembaca bisa melakukan keluhan, kritik, atau pujian atas apa yang ditampilkan organisasi media tersebut.
- f. *Stand-alone citizen journalism site*, yang melalui proses editing. Sumbangan laporan dari warga, biasanya tentang hal-hal yang sifatnya sangat lokal, yang dialami langsung oleh warga. Editor berperan untuk menjaga kualitas laporan, dan mendidik warga (kontributor) tentang topik-topik yang menarik dan layak untuk dilaporkan.
- g. *Stand-alone citizen journalism*, yang tidak melalui proses editing.
- h. Gabungan *stand-alone citizen journalism website* dan edisi cetak.

- i. *Hybrid: pro + citizen journalism*. Suatu kerja organisasi media yang menggabungkan pekerjaan jurnalis profesional dengan jurnalis warga.
- j. Penggabungan antara jurnalis profesional dengan jurnalis warga dalam satu atap. *Website* membeli tulisan dari jurnalis profesional dan menerima tulisan jurnalis warga.
- k. Model Wiki. Dalam Wiki, pembaca adalah juga seorang editor. Setiap orang bisa menulis artikel dan setiap orang juga bisa memberi tambahan atau komentar terhadap komentar yang terbit

C. Perkembangan dan Peran Citizen Journalism

Kemajuan teknologi informasi secara pasti memberikan andil yang sangat besar dalam pembangunan masyarakat pada masa sekarang ini. Didukung kemajuan teknologi, terutama internet, media massa telah membentuk ruang publik yang sangat luas. Partisipasi warga menjadi terbuka lebar dengan kondisi ini.

Dukungan terhadap jurnalisisme warga ternyata juga datang dari kalangan wartawan. Richard Sambrook, wartawan BBC's World yang mengatakan bahwa sudah terjadi pembentukan jaringan informasi di era global yang memungkinkan munculnya interaksi yang tinggi antara BBC dengan audience. Ia mengamati bahwa para jurnalis BBC harus bisa bekerjasama dengan audience dengan memberi kesempatan untuk kontribusi pada informasi di BBC. Blog mainstream yang merupakan pelopor dari citizen journalism di berbagai negara sebagai contoh *OhmyNews* di Korea Selatan (semangat melawan media mainstream).⁹

Di Indonesia, jurnalisisme warga juga bisa dibilang sudah mulai berkembang dan kegunaannya dirasakan saat adanya peristiwa-peristiwa besar seperti serangan teroris dan bencana alam. *Citizen journalism* juga dikaitkan dengan *hyperlocalism* karena komitmennya yang sangat luarbiasa pada isu-isu lokal, yang "kecil-kecil" (untuk ukuran media

mainstream), sehingga luput dari liputan media mainstream. *Citizen journalism* tidak bertujuan menciptakan keseragaman opini publik. Pemberitaan *citizen journalism* lebih mendalam dengan proses yang tak terikat waktu, seperti halnya *deadline* di *mainstream media*.

Perkembangan *citizen journalism* didukung pula dengan perkembangan *citizen media* dan sosial media. Sejak tahun 2002-nan, *citizen media* telah berkembang pesat yang mencoba mencari eksistensi di tengah atmosfer media tradisional. Dengan adanya internet, *citizen media* mampu menyebarkan informasi dalam bentuk teks, audio, video, foto, komentar dan analisis. Bahkan mampu menjalankan fungsi pers seperti watchdog, filter informasi, pengecekan fakta bahkan pengeditan. Konten atau isi dari *citizen journalism* bisa berupa peristiwa, pengalaman, dan reportase yang termasuk kedalam berita, bisa juga pendapat, ulasan atau analisa yang termasuk kedalam opini, selain itu bisa merupakan gagasan atau ide seperti tulisan ringan atau catatan harian, fiksi, tips dan tutorial.

Citizen journalism dapat memanfaatkan media-media yang ada baik *mainstream media* ataupun *social media*. Dalam *mainstream media* seperti media cetak melalui surat pembaca, media televisi melalui *i-witness* dan suara anda, media radio melalui info lalu lintas, *media online* bisa melalui kolom komentar. Sedangkan *social media* melalui blog (*wordpress*, *blogspot*), *Microblog (twitter)*, Media Sosial Blog (*kompasiana*, *ohmy news*, *now public*), Situs Pertemanan (*facebook*, *friendster*), Situs foto share (*flickr*, *twitpic*), Situs video share (*youtube*).

Memang tidak ada batasan baku untuk *citizen journalism* dalam membuat suatu berita. Namun *Citizen journalism* juga ada etikanya. Etika tersebut kurang lebih sama dengan etika menulis di media online diantaranya adalah tidak menyebarkan berita bohong, tidak mencemarkan nama baik, tidak memicu konflik SARA dan menyebutkan sumber berita dengan jelas.¹⁰

MATERI DAN METODE

A. Materi yang diberikan:

1. Pengetahuan pentingnyamelakukan kegiatan yang positif dalam penggunaan internet bagi para pelajar terutama berkaitan dengan *Citizen Journalism*.
2. Pengetahuan tentang dasar-dasar Jurnalistik
3. Pengetahuan tentang bagaimana menyusun naskah berita
4. Pengetahuan tentang bagaimana teknik pengambilan video dan foto jurnalistik
5. Pengetahuan tentang *citizen journalism*.
6. Praktekmembuat liputan *citizen journalism* yang mengangkat tema tentang potensi wisata Kota Surakarta.
7. Pengetahuan tentang manfaat blog dan bagaimana cara membuat blog.
8. Praktek membuat blog pribadi.
9. Praktek mengunggah hasil liputan ke masing-masing blog pribadi.

B. Metode Pelatihan

1. Penatar memberikan materi secara bertahap sesuai dengan materi pada poin A.
2. Materi pengetahuan pentingnya kegiatan yang positif dalam penggunaan internet bagi para pelajar penting diberikan agar secara kognitif para peserta pelatihan faham bahwa masih banyak kegiatan-kegiatan positif yang bisa dilakukan dalam penggunaan internet. Materi disampaikan dengan metode ceramah dilanjutkan dengan diskusi. Metode ceramah dan diskusi dipandang paling sesuai untuk memberikan efek pada sisi kognitif peserta pelatihan.
3. Penyampaian teori tentang pengetahuan dasar jurnalistik, nilai berita, bagaimana cara membuat membuat liputan yang informatif, dari teknik penyusunan teks, teknik reportase, teknik fotografi dan videografi jurnalistik, dan lainnya.
4. Penyampaian materi tentang manfaat memiliki blog pribadi, jenis blog, dan bagaimana cara membuat blog pribadi.

5. Setelah peserta faham secara teoritis dan teknis, pelajar diajak untuk praktek membuat liputan yang informatif dan juga praktek membuat blog pribadi yang didampingi oleh para penatar.
6. Praktek mengunggah hasil liputan melalui blog pribadi.

PEMBAHASAN

A. Profil Mitra

1. SMK Sahid Surakarta

SMK Sahid Surakarta yang beralamat di Jalan Yosodipuro No. 67 ini didirikan pada tanggal 8 Juli 1998 dengan bidang keahlian pariwisata. Program Studi yang ditawarkan adalah Akomodasi Perhotelan, Usaha Perjalanan Wisata, Jasa Boga dan Tata Busana. Selain OSIS sebagai induk kegiatan ekstrakurikuler di sekolah, kegiatan ekstrakurikuler lainnya di SMK Sahid Surakarta adalah pramuka, paskibra, tari, dan olahraga (bola basket, tenis meja, badminton, futsal).

2. SMK Negeri 4 Surakarta

SMK Negeri 4 Surakarta yang beralamat di Adisucipto No. 40 Surakarta berdiri pada tanggal 1 Agustus 1964 memiliki posisi yang strategis di tengah kota Surakarta dengan luas 10.185 m². Program Studi yang ditawarkan adalah Perhotelan, Tata Boga, Tata Busana, dan Tata Kecantikan. SMKN 4 Surakarta mempunyai siswa yang 90 % adalah perempuan, dan kebanyakan berasal dari kalangan keluarga menengah ke bawah.

SMK Negeri 4 Surakarta juga memiliki *Business Centre* (BC) Sparta yang bergerak dibidang Catering, Pastry, Butik, Salon Kecantikan, Laundry dan juga hotel dengan kapasitas 4 kamar ber-AC yang melayani *customer* dari luar SMK Negeri 4 Surakarta. Semua pegawai *Business Centre* Sparta SMK Negeri 4 Surakarta adalah alumni dari sekolah ini juga. Khusus untuk Salon Kecantikan Sparta sudah memiliki beberapa

pelanggan dari pejabat setempat. Dan untuk *pastry* (spesialis kue-kue kering), biasanya *booming* produk terjadi setiap menjelang idul fitri dan natal. Hal ini yang dimanfaatkan oleh sebagian siswa besar SMK Negeri 4 Surakarta untuk bekerja *part time* setelah pulang sekolah dengan mendapatkan penghasilan yang bervariasi sesuai dengan jam terbangnya.

3. SMK Negeri 6 Surakarta

SMK Negeri 6 Surakarta beralamat di Adisucipto No. 38 Surakarta. Program Studi yang ditawarkan adalah Akuntansi, Administrasi Perkantoran, Pemasaran, Usaha Perjalanan Wisata dan Multimedia.

Untuk meningkatkan kemampuan siswa sesuai dengan kompetensinya, dan menambah kepercayaan diri, SMK Negeri 6 Surakarta juga dilengkapi dengan program pengembangan profesi seperti *Bilingual Teaching*, *English Day*, *Dinten Basa Jawi*, Bahasa Asing (Jepang Perancis), *Broadcasting*, dan MICE (*Meeting, Incentive, Convention, Exhibition*).

SMK Negeri 6 Surakarta juga memiliki kegiatan ekstrakurikuler antara lain musik/band, basket, volley, pramuka, PMR, Pencak Silat dan Seni Tari.

B. Pelatihan *Citizen Journalism*

Pelaksanaan kegiatan pelatihan *citizen journalism* berlangsung selama 1 (satu) bulan yakni pada Agustus 2015. Kegiatan pelatihan *citizen journalism* dilaksanakan di SMK Sahid Surakarta. Adapun peserta pelatihan berjumlah 14 orang berasal dari SMK Jurusan Pariwisata di Surakarta (SMK Sahid, SMK Negeri 4 dan SMK Negeri 6). Dari total 14 peserta pelatihan, enam orang diantaranya berasal dari SMK Sahid Surakarta, empat orang lainnya dari SMKN 4 Surakarta, dan empat orang sisanya dari SMKN 6 Surakarta.

Tabel 1.
Daftar Peserta Pelatihan *Citizen Journalism*

No	Nama Lengkap	Asal Sekolah
1	Nabila dwi cahyaningrum	SMK Sahid Surakarta
2	Diah Ika Febrianti	SMK Sahid Surakarta
3	Gangga Devi Sutarno	SMK Sahid Surakarta
4	Sekar Ayu Cantika Puri	SMK Sahid Surakarta
5	Shania	SMK Sahid Surakarta
6	Tian Nira A	SMK Sahid Surakarta
7	Monika Andini	SMK N 4 Surakarta
8	Agnies Prihwi Jayanti	SMK N 4 Surakarta
9	Ajeng Pangestuti	SMK N 4 Surakarta
10	Bunga Kasih Nasrani	SMK N 4 Surakarta
11	Ibnu Subiyanta	SMKN 6 Surakarta
12	Tania Novita Sari	SMKN 6 Surakarta
13	Grace Euodia	SMKN 6 Surakarta
14	Mara Krisdiana Nandera Rukmi	SMKN 6 Surakarta

Pada pelatihan *citizen journalism* ini, sebelum para peserta diberi materi tentang apa yang dimaksud dengan *citizen journalism*, apa saja yang termasuk karya *citizen journalism*, dan bagaimana membuat karya *citizen journalism*, para peserta terlebih dahulu diberi materi tentang pemahaman pentingnya mengetahui dampak baik buruk penggunaan internet. Pada saat penatar memberikan materi tentang dampak internet, penatar juga memberikan materi tentang apa saja manfaat yang dapat diperoleh peserta secara langsung tidak hanya untuk diri peserta sendiri akan tetapi juga bagi orang lain. Pada pelatihan ini para peserta diajak untuk merespon dengan sesi *sharing* pengalaman tentang penggunaan internet. Pada sesi *sharing* ini diketahui bahwa selama ini para peserta menggunakan internet hanya sebatas untuk memenuhi kebutuhan informasi dan eksistensi diri mereka sendiri. Para peserta belum pernah ikut ambil bagian menjadi penyebar informasi yang bermanfaat bagi orang lain. Setelah sesi *sharing* selesai, penatar mulai membuka pemahaman para peserta bahwasanya menjadi penyebar informasi positif yang bermanfaat bagi orang lain merupakan sesuatu yang wajib dicoba, sehingga para peserta tidak hanya pasif saja dalam hal penggunaan internet. Pada saat penatar memberikan pemahaman tersebut, para peserta baru mulai sadar bahwa peran serta mereka dalam memberikan informasi positif bagi orang lain adalah sesuatu hal yang sangat terpuji. Para peserta menjadi sangat antusias untuk bisa menjadi agen informasi. Pada saat peserta sudah bersemangat untuk bisa menyumbangkan informasi positif melalui media internet, penatar mulai

memberikan pengetahuan tentang *citizen journalism*.

Pada sesi pemberian materi yang disampaikan mengenai *citizen journalism*, terlebih dahulu diberikan materi tentang segala hal yang berkaitan dengan berita. Materi yang disampaikan tentang segala sesuatu yang berkaitan dengan berita antara lain definisi berita, nilai berita, penyusunan naskah berita, dan pengambilan gambar berita. Penyampaian materi tentang berita diberikan di awal sebelum penyampaian materi tentang *citizen journalism* dikarenakan *citizen journalism* itu sendiri merupakan kegiatan jurnalistik yang dilakukan oleh warga atau non profesional, sedangkan kegiatan jurnalistik merupakan kegiatan dalam pemetaan berita, pencarian berita, pengolahan berita, dan penyebaran berita melalui media massa, sehingga pemberian materi tentang berita wajib disampaikan sebelum penyampaian materi tentang *citizen journalism*. Setelah para peserta paham tentang segala hal yang berkaitan dengan berita, penatar mulai memberikan pengetahuan tentang *citizen journalism*. Pemberian materi ini melalui media proyektor dan menggunakan program power point, sehingga peserta bisa dengan mudah mengamati apa yang disampaikan oleh penatar, karena materi yang disampaikan oleh penatar tidak hanya berupa tulisan, akan tetapi juga berupa gambar dan video. Berikut suasana saat pemberian materi dengan *citizen journalism*:



Gambar 1. Suasana Pelatihan *Citizen Journalism* di SMK Sahid Surakarta
(Dokumentasi Citra Ratna Amelia)

Pelatihan ini tidak hanya bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang manfaat penggunaan internet dan juga pemahaman tentang *citizen journalism*, akan tetapi pelatihan ini bertujuan untuk dapat mencetak agen-agen informasi alternatif melalui karya *citizen journalism* yang diunggah ke media internet. Oleh sebab itu pada pelatihan ini penatar memberikan materi tentang bagaimana membuat blog gratis di media internet sebagai wadah untuk mengunggah karya *citizen journalism* agar dapat bermanfaat untuk orang lain. Pada pelatihan ini, peserta dibimbing satu persatu untuk bisa praktek membuat blog pribadi tak berbayar atau gratis. Blog tak berbayar dipilih dengan tujuan supaya peserta tidak terbebani dengan biaya administratif, mengingat peserta baru pertama kali mencoba untuk membuat blog pribadi. Berikut suasana saat pelatihan pembuatan blog pribadi:



Gambar 2. Para peserta mempraktekkan membuat blog dan mengunggah karya *citizen journalism* ke masing-masing blog pribadi (Dokumentasi Citra Ratna Amelia)

Setelah peserta pelatihan sudah bisa praktek membuat blog pribadi, penatar kemudian memberikan tugas kepada setiap peserta untuk membuat liputan karya *citizen journalism*. Karya *citizen journalism* yang dihasilkan haruslah yang berkaitan dengan potensi wisata kota Surakarta. Hal tersebut karena pelatihan ini bertujuan untuk menghasilkan karya *citizen journalism* yang dapat menunjang sektor pariwisata kota Surakarta.

Pelatihan *citizen journalism* ini menghasilkan karya yakni liputan mengenai objek

wisata di kota Surakarta. Selain karya *citizen journalism*, melalui pelatihan ini masing-masing peserta pelatihan bisa membuat blog pribadi. Blog pribadi tersebut antara lain sebagai berikut:

Tabel 2.
Daftar Alamat Blog Pribadi Peserta Pelatihan

No	Nama Lengkap	Asal Sekolah	Alamat Blog
1	Nabila Dwi C.	SMK Sahid Surakarta	nabliachyngm.wordpress.com
2	Diah Ika Febrianti	SMK Sahid Surakarta	diahikafebrianti.wordpress.com
3	Gangga Devi S.	SMK Sahid Surakarta	ganggagandhi.wordpress.com
4	Sekar Ayu C.P.	SMK Sahid Surakarta	sekarayucp.wordpress.com
5	Shania	SMK Sahid Surakarta	lifeof-chocolates.blogspot.com
6	Tian Nira A	SMK Sahid Surakarta	khbnkumma.wordpress.com
7	Monika Andini	SMK N 4 Surakarta	mondinculinary.wordpress.com
8	Agriesta Prihwi Jayanti	SMK N 4 Surakarta	artisticofworld.wordpress.com
9	Ajeng Pangestuti	SMK N 4 Surakarta	keseniansolo.wordpress.com
10	Bunga Kasih Nasrani	SMK N 4 Surakarta	bungakasihblog.wordpress.com
11	Ibnu Subiyanta	SMKN 6 Surakarta	ibnusubiyanta2.wordpress.com
12	Tania Novita Sari	SMKN 6 Surakarta	-----
13	Grace Euodia	SMKN 6 Surakarta	graceeuodia.wordpress.com
14	Mara Krisdiana N.R	SMKN 6 Surakarta	jalanjalansoloblog.wordpress.com

KESIMPULAN

Kegiatan PPM pelatihan *citizen journalism* kepada siswa siswi SMK jurusan pariwisata di Kota Surakarta yang dilaksanakan di SMK Sahid Surakarta ini berlangsung dengan sukses. Para peserta pelatihan mengikuti setiap sesi pertemuan dengan penuh semangat. Dari pelatihan ini peserta mendapatkan banyak pengetahuan tentang bagaimana membuat karya *citizen journalism* yang bermanfaat untuk memberikan informasi bagi masyarakat. Selain membuat karya *citizen journalism*, peserta pelatihan juga mampu membuat blog pribadi yang memiliki banyak manfaat baik bagi peserta sendiri maupun bagi orang lain. Pelatihan ini mampu memberi pemahaman kepada para peserta pelatihan akan pentingnya peran serta peserta untuk ikut mempromosikan pariwisata Kota Surakarta.

Catatan Akhir:

¹ Danny Schechter, *Matinya Media*, Yayasan Obor Indonesia, Jakarta, 2007, hal 5.

- ² Daryanto, *Memahami Kerja Internet*, Yrama Widya, Bandung, 2007, hal 9.
- ³ Tempo Interaktif, *Menurunkan Nilai IPK, dalam Gara-gara Facebook*, Leutika, Yogyakarta, 2009, hal 87. Laporan yang sama menyebutkan, penelitian survei oleh Aryn Karpinski dan Adam Duberstein tersebut, kandidat doktoral dari Ohio State University terhadap 219 mahasiswa program sarjana dan diploma, menemukan fakta bahwa IPK anggota *Facebook* lebih rendah dibanding rekannya yang tidak menjadi anggota *Facebook*.
- ⁴ Dampak media disebut Dennis McQuail (1987-212) potensial menjadikan manusia pemakainya terisolasi secara sosial. Dia menyebut hasil penelitian Maccoby-1954, Horton dan Wohl-1956, Pearlin-1959, Halloran-1970, McLeod-1965, telah mengaitkan penggunaan media dengan jenis isolasi sosial, pengisolasian diri, keterasingan, pengunduran diri dari realitas.
- ⁵ <http://alfarome.blogdetik.com/?p=62>
- ⁶ <http://alfarome.blogdetik.com/?p=62>
- ⁷ <http://www.radioaustralia.net.au/indonesian/2013-05-23/menangani-dampak-pornografi-online-terhadap-anak-muda/>
- ⁸ Wawancara dengan Wakasek SMK N 6 Surakarta, 29 Maret 2015
- ⁹ Sambrook, Richard. 2005. *Citizen Journalism and the BBC*, Nieman Report, Vol 59. No 4, Halaman 13 – 15
- ¹⁰ <http://www.lensanews.com/2011/09/18/etika-citizen-jurnalism/>

DAFTAR PUSTAKA

- Danny Schechter, *Matinya Media*, Yayasan Obor Indonesia, Jakarta, 2007.
- Daryanto, *Memahami Kerja Internet*, Yrama Widya, Bandung, 2007.
- Sambrook, Richard. *Citizen Journalism and the BBC*, Nieman Report, Vol 59. No 4, 2005.
- tempo Interaktif, *Menurunkan Nilai IPK, dalam Gara-gara Facebook*, Leutika, Yogyakarta, 2009.
- <http://alfarome.blogdetik.com/?p=62>
- <http://www.lensanews.com/2011/09/18/etika-citizen-jurnalism/>
- <http://www.radioaustralia.net.au/indonesian/2013-05-23/menangani-dampak-pornografi-online-terhadap-anak-muda/>